

ABSTRAK

Pencitaan karya seni Hujan: Komposisi Musik Elektronik Programatik dalam Pencitaan Musik Barat sebagai sumber dalam penciptaan. Hujan merupakan anugerah berupa rahmat yang diturunkan kepada setiap manusia. Didalam kehidupan manusia terutama di Minang kabau kebiasaan ketika hujan di tengah terik matahari merupakan sebuah kiasan pertanda ada suatu musibah kematian. Kejadian emosional yang terjadi pada pengkarya ketika menghadapi kematian seorang ibu tiba-tiba hujan turun setelah selesai pemakaman menjadi latar belakang inspirasi dalam berkarya yang diwujudkan kedalam sebuah karya musik Hujan: Komposisi Musik Elektronik Programatik.

Proses pemilihan bunyi yang disesuaikan dalam pengolahan musik elektronik memakai teknik musik kongkrit mencakup bunyi tetesan hujan, detak jantung, tangisan serta effeck pengolahan musik elektronik menjadi sebuah perkembangan pengolahan teknologi multimedia musik menghadirkan bunyi-bunyian perasaan emosional pengkarya yang di identikkan dengan kekagetan, kesedihan dan mengiklaskan. Serta menghadirkan kroegrafer, properti dan pencahayaan sebagai pendukung penyampain penciptaan karya.

Kata Kunci: *Hujan, kematian, programa, musik kongkrit, musik elektronik*

ABSTRACT

The creation of the art of "Rain: Programmatic Electronic Music Composition" in Western Music Storyings as a source in creation. Rain is a gift in the form of grace which is passed on to every human being. In human life, especially in Minang kabau the habit when rain in the hot sun is a figure of speech is a sign of a calamity of death. Emotional events that occur in the workman when facing the death of a mother suddenly rain after the funeral is a background of inspiration in the work that is manifested in a musical Rain: Composition of Programmatic Electronic Music.

The sound selection process that is adjusted in electronic music processing using concrete music techniques includes the sound of rain drops, heart rate, crying and the effects of electronic music processing into a development of multimedia music technology processing presents the sounds of the emotional feelings of the workman who are identified with shock, sadness and frustration. And presenting choreographers, property and lighting to support the delivery of work creation.

Keywords: *Rain, Death, Programa, Concrete Music, Electronic Music*

DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	i
COVER DALAM.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	v
PERNYATAAN PENULIS.....	vi
PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
GLOSARIUM.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan.....	5
1. Tujuan Penciptaan	5
2. Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Tinjauan Karya	6
B. Observasi dan Data Lapangan	8
C. Konsep Penciptaan.....	11
D. Metode Penciptaan.....	13
1. Metode Pengembangan Konsep.....	13
a. Sound Efek.....	13
b. Sound Scape.....	13
c. Improvisation	15
2. Metode Mewujudkan Konsep.....	15
a. Media Elektronik Sound.....	15
b. Aplikasi	16
BAB III BENTUK KARYA SENI.....	19
A. Struktur Karya Seni	19
B. Tekstur Karya Seni	74
C. Desain (Tata Ruang) Pertunjukan.....	78
D. Organisasi Pelaksana	79
BAB IV PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA	83
DAFTAR INFROMAN.....	84
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

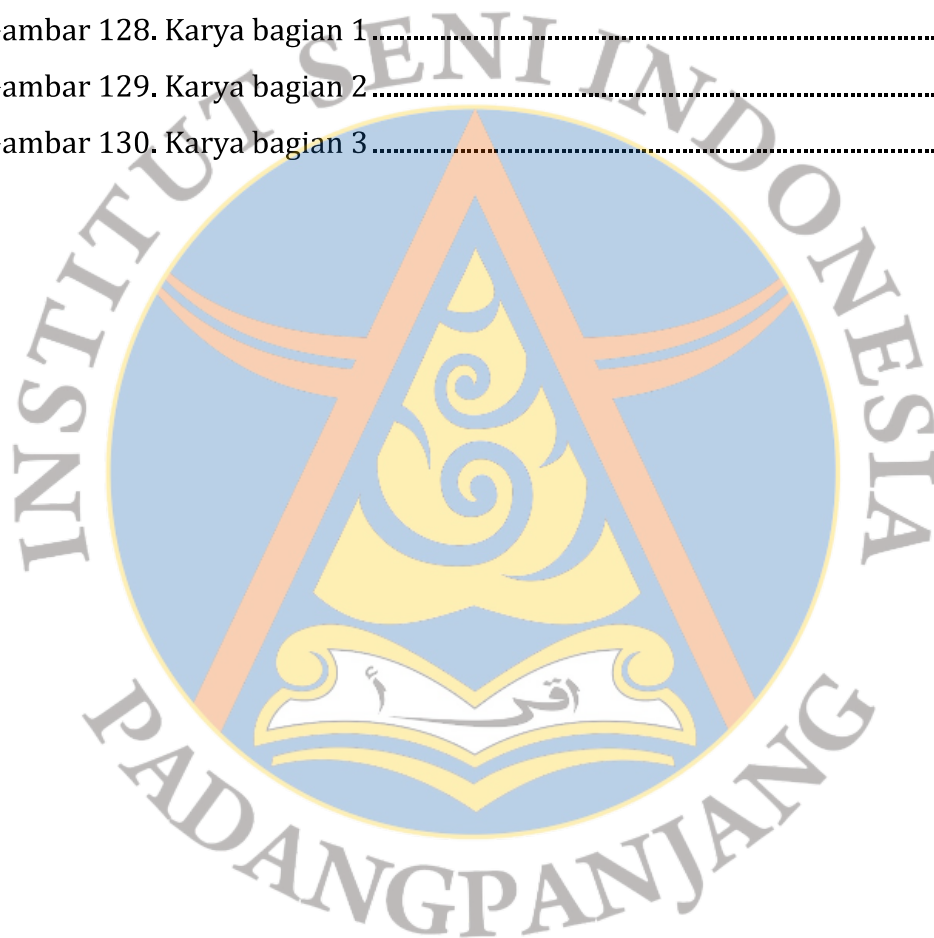
Gambar 1. Tempo	23
Gambar 2. Time signature	23
Gambar 3. Penyusun nada rintik dan velocity.....	24
Gambar 4. Vst kontak5 <i>Ch2 Inside Heaven</i>	24
Gambar 5. Penyusun nada chord vst kontak5 <i>Ch2 Inside Heaven</i>	25
Gambar 6. Vst kontak5 sound <i>A Phrase MV Sus (Carla Songyi)</i>	26
Gambar 7. Penyusun nada vst kontak5 sound <i>A Phrase MV Sus (Carla Songyi)</i>	26
Gambar 8. <i>HAL9K – Metalik Hiss</i>	27
Gambar 9. <i>HAL9K Low Long Tail</i>	27
Gambar 10. Pengolahan vst kontak5 Duduk.....	28
Gambar 11. Penyusunan nada duduk dan velocity..	28
Gambar 12. Pengolahan Fruity Limiter.....	29
Gambar 13. Pengolahan Ambience.....	29
Gambar 14. Pengolahan Fruity Reeverb2	30
Gambar 15. Pengolahan Fruity Stereo Shaper bagian kanan	30
Gambar 16. Pengolahan Fruity Stereo Shaper bagian kiri.....	30
Gambar 17. Ambient TruePianos	31
Gambar 18. Penyusunan piano ambien <i>TruePianos</i> dalam piano roll	31
Gambar 19. Vst kontak <i>07 AS Tina Guo Acoustic Cello Phras</i>	32
Gambar 20. Penyusunan nada vst kontak <i>07 AS Tina Guo Acoustic Cello Phras</i>	32
Gambar 21. Suara detak jantung	33
Gambar 22. Ambient vst kontak5[Agg] <i>Ch3 Hell Water</i>	33
Gambar 23. Nada penyusun ambient vst kontak5[Agg] <i>Ch3 Hell Water</i> ...	34
Gambar 24. Vst kontak <i>17 AS Tina Guo Legato</i>	34
Gambar 25. Nada penyusun vst kontak <i>17 AS Tina Guo Legato</i>	35
Gambar 26. Transisi <i>KSHMR_Orchestra_Drum_Low_12</i>	35
Gambar 27. Sample Fender TelecastereditC #2	36

Gambar 28. Efek AmpliTube 4Stomp A.....	36
Gambar 29. Efek AmpliTube 4AMP A	37
Gambar 30. Nada penyusun sample <i>Fender TelecastereditC #2</i>	37
Gambar 31. Efek bas 002: BS – Big Sub Bass	38
Gambar 32. Efek sub bas001: Bass – Sub	38
Gambar 33. Penyusun nada bass dan sub bass	38
Gambar 34. Illenium Style Kick #2	39
Gambar 35. Melo Dubstep Snare 21.....	39
Gambar 36. VDUB3 Snare 049.....	40
Gambar 37. Snare 02	40
Gambar 38. Ambient TruePianos	41
Gambar 39. Pengolahan Fruity Limiter.....	41
Gambar 40. Pengolahan Ambience.....	42
Gambar 41. Pengolahan Fruity Reeverb2.....	42
Gambar 42. Pengolahan Fruity Stereo Shaper bagian kanan	42
Gambar 43. Pengolahan Fruity Stereo Shaper bagian kiri.....	43
Gambar 44. Nada penyusun Piano Ambient 2.....	43
Gambar 45. HAL9K-The Deepest Boom.....	44
Gambar 46. ICU Monitor Arrest	44
Gambar 47. Vst Kontak 5Deep Thoughts	45
Gambar 48. Vst kontak 17 AS Tina Guo Legato.....	45
Gambar 49. Nada penyusun vst Kontak 17 AS Tina Guo Legato	46
Gambar 50. Tempo.....	48
Gambar 51. Time signature	48
Gambar 52. KSHMR Orchestra Crash 05	48
Gambar 53. Ketukan Percussion.....	49
Gambar 54. KSHMR Orchestra Hit 02 #21.....	49
Gambar 55. KSHMR Orchestra Snare 03.....	50
Gambar 56. KSHMR Orchestra Snare 05.....	50
Gambar 57. KSHMR Orchestra Hit 10	51
Gambar 58. KSHMR Orchestra Hit 12	51

Gambar 59. Ambient TruePianos	52
Gambar 60. Pengolahan Fruity Limiter.....	52
Gambar 61. Pengolahan Ambience.....	53
Gambar 62. Pengolahan Fruity Reeverb2	53
Gambar 63. Pengolahan Fruity Streo Shaper bagian kanan	53
Gambar 64. Pengolahan <i>Fruity Streo Shaper</i> bagian kiri.....	54
Gambar 65. Nada penyusun Ambient TruePianos.....	54
Gambar 66. Vst kontak 17 AS Tina Guo Legato.....	55
Gambar 67. Nada penyusun vst kontak 17 AS Tina Guo Legato	55
Gambar 68. KSHMR War Horn 03(B).....	56
Gambar 69. KSHMR String Rise 06	56
Gambar 70. KSHMR String Rise 07	57
Gambar 71. <i>Doom Drones – Amb – Absent Space</i>	57
Gambar 72. <i>Night Stalker MW</i>	58
Gambar 73. Penyusun nada vst Kontak 5 <i>Night Stalker M</i>	58
Gambar 74. Vst kontak5 sound A Phrase MV Sus (Carla Nelly)	59
Gambar 75. Nada vst kontak5 sound A Phrase MV Sus (Carla Nelly)	59
Gambar 76. Vst kontak 17 AS Tina Guo Legato.....	60
Gambar 77. Vst kontak 17 AS Tina Guo Legato.....	60
Gambar 78. Ambient TruePianos	62
Gambar 79. Pengolahan Fruity Limiter.....	62
Gambar 80. Pengolahan Ambience.....	62
Gambar 81. Pengolahan Fruity Reeverb2	63
Gambar 82. Pengolahan Fruity Streo Shaper bagian kanan	63
Gambar 83. Pengolahan Fruity Streo Shaper bagian kiri.....	63
Gambar 84. Nada penyusun Piano Ambient 2.....	64
Gambar 85. KSHMR <i>Orchestra Hit 02 #2</i>	64
Gambar 86. <i>Night Stalker MW</i>	65
Gambar 87. Vst Kontak 5 <i>Inside Heaven MW</i>	65
Gambar 88. Penyusun Vst Kontak 5 <i>Inside Heaven MW</i>	66
Gambar 89. Tempo.....	67

Gambar 90. Tme signature.....	67
Gambar 91. Sample <i>Fender TelecastereditC #2</i>	68
Gambar 92. Efek AmpliTube 4Stomp A.....	68
Gambar 93. Efek AmpliTube 4AMP A	69
Gambar 94. Nada penyusun sample Fender TelecastereditC #2.....	69
Gambar 95. Vst kontak 17 AS Tina Guo Legato.....	70
Gambar 96. Nada penyusun vst Kontak 17 AS Tina Guo Legato	70
Gambar 97. Vst Kontak5A Phrase MV Sus (Carla Songyi)	71
Gambar 98. Nada penyusun vst Kontak5 A Phrase MV Sus (Carla Songyi)	71
Gambar 99. Ambient <i>TruePianos</i>	72
Gambar 100. Pengolahan Fruity Limiter.....	73
Gambar 101. Pengolahan Ambience	73
Gambar 102. Pengolahan Fruity Reeverb2.....	73
Gambar 103. Pengolahan Fruity Streo Shaper bagian kanan.....	73
Gambar 104. Pengolahan <i>Fruity Streo Shaper</i> bagian kiri	74
Gambar 105. Nada penyusun Piano Ambient.....	74
Gambar 106. Desain Pertunjukan	78
Gambar 107. Pengolahan dan perancangan karya	86
Gambar 108. Latihan koreografer dengan properti pertunjukan	86
Gambar 109. Latihan vocal dengan properti pertunjukan	87
Gambar 110. Persiapan penataan properti dan pencahayaan.....	87
Gambar 111. Persiapan penataan properti dan pencahayaan.....	88
Gambar 112. Persiapan penataan properti dan pencahayaan.....	88
Gambar 113. Persiapan penataan properti dan pencahayaan.....	89
Gambar 114. Proses penyesuaian alat pertunjukan	89
Gambar 115. Pengaturan warna pencahayaan	89
Gambar 116. Perbaikan komponen lampu	90
Gambar 117. Penyesuaian lampu pertunjukan.....	90
Gambar 118. Penyesuain letak pencahayaan	91
Gambar 119. Cek sound sebelum gladyresik.....	92
Gambar 120. Permulaan gladyresik.....	92

Gambar 121. Suasana geadyresik persiapan pertunjukan.....	93
Gambar 122. Pemaknaan gestur vocal dan properti	93
Gambar 123. Improvisasi alat tiup dengan suasana sedih	94
Gambar 124. Proses makeup sebelum pertunjukan.....	94
Gambar 125. Suasana penonton sebelum pertunjukan.....	95
Gambar 126. Sesi berfoto dengan penguji selesai kompre	95
Gambar 127. Karya keseluruhan	96
Gambar 128. Karya bagian 1	96
Gambar 129. Karya bagian 2	97
Gambar 130. Karya bagian 3	97



GLOSARIUM

DAW	: Alat yang bersifat digital yang memudahkan komposer atau arranger, musisi, sound engineer (SE) dalam melakukan pekerjaan nya.
EQ	: Sebuah alat yang memungkinkan kita untuk mengorganisir frekuensi tertentu.
FruityLoops	: Sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. FL Studio dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia bernama Image-Line. Pada tahun 2014.
Gain	: Rasio/ratio antara output dan input instrument/audio.
Interface	: Salah satu layanan yang disediakan system operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan system operasi.
Nuendo	: Salah satu software yang biasa digunakan untuk merekam musik.
Ratio	: Perbandingan sinyal in dan out (masuk dan keluar).
Reverb	: Bergema.
Unity	: Kesatuan
VST	: Interface yang dikembangkan oleh steinberg untuk menghubungkan synthesizer dan plugin effect dengan audio yang berfungsi untuk mensimulasikan atau mengolah bunyi dari alat musik sehingga mereka tidak perlu memperoleh instrument nyata bahkan jika instrument itu pun tidak ada.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. PROSES GARAPA KARYA	86
LAMPIRAN B. FULL SCORE	96
LAMPIRAN C. DATA DIRI.....	98
LAMPIRAN D. SK PENETAPAN PENGUJI	99

